Hard Drivin'™

INSTRUCTION MANUAL

Hard Drivin'™

ENGLISH

THE GAME

It's MEAN. It's HARD. It's HERE! HARD DRIVIN', the ultimate driving simulator, races on to your home computer from its runaway success in the arcades. Now you can get behind the wheel of the world's top sports car on a stunt course. Jump bridges, drive the speed track or even get dizzy on the vertical loop – all in super realistic solid 3D. Top drivers can challenge the Phantom Photon in a head-to-head, no holds barred contest to find the top Hard Driver!

GETTING STARTED

Hard Drivin' consists of two tracks – The Stunt Track and The Speed Track each testing a different aspect of your driving skills. The Stunt Track features three main stunts – the Bridge Jump, the Loop-the-Loop and the Bank. Pay particular attention to the speed signs and your own velocity. Driving at more than 60 miles per hour over the bridge will launch you into the air to crash on landing, and under 60 mph means you won't jump far enough. The 60 Minimum sign on the Vertical Loop means you will have to drive at 60 mph or more just to stay on the loop as you spin through it! As you practise you should be able to take the Bridge, Bank and Loop at more than the recommended speeds. Make it to the checkpoints on the course and you will receive a time bonus. If you do a fast enough lap you can race the Phantom Photon (the computer's car) in a race around the Stunt Track. The Phantom drives a mean race and crashing means instant disqualification.

GAME TIPS

Practise skid control – this can save valuable seconds, as can good road position on the bends. Advanced drivers can usually take the Bank at 110 miles per hour by going in on the right and steering heavily to the left on exit – but watch that you don't go over the edge!

CONTROLS:

Amiga, Atari ST, IBM PC: Use Joystick or Mouse for Steering: Joystick or Keyboard for Gearchange.

STEERING:

The Panel has a small indicator in the centre to show steering position.

Mouse:	Steer Left/Right Left Fire Button – Accelerate Right Fire Button – Decelerate Both Buttons – Brake
Joystick:	Push Left/Right to steer Forward – Accelerate Back – Decelerate Fire – Brake

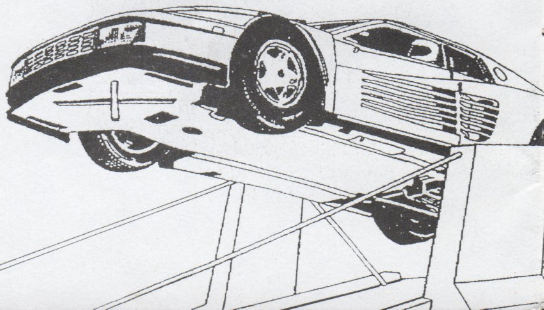
GEARS:

The panel has a current gear indicator on the far right. You can also select automatic transmission.

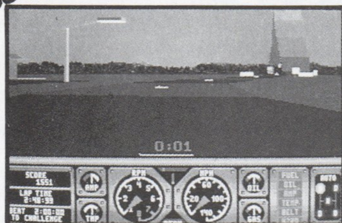
Joystick:	Diagonal Up + Left – 1st gear Diagonal Up + Right – 2nd gear Diagonal Back + Left – 3rd gear Diagonal Back + Right – 4th gear Fire – Clutch
Keyboard:	Key 1 – 1st Gear Key 2 – 2nd Gear Key 3 – 3rd Gear Key 4 – 4th Gear Space – Clutch (Hold Down)

LOADING INSTRUCTIONS

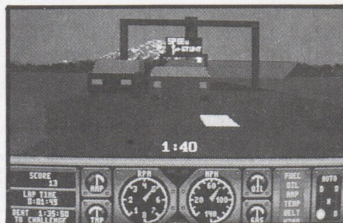
Amiga and Atari ST: Insert Disk and switch on machine.
IBM PC: Boot with MS-DOS, at A> prompt insert game disk and type HARD.



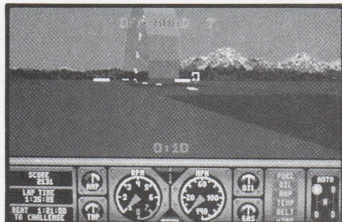
HOW TO WIN



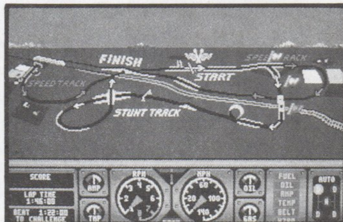
Keep your wheels straight
for maximum acceleration



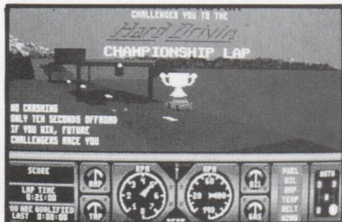
Move out at the start and take
the front cars



The loop must be approached
at 60



Learn the tracks



Qualify and challenge the
Phantom Photon to a lap

ITALIANO

E'BELLO. E DIFFICILE. E' QUI! HARD DRIVIN', l'ultimo ritrovato nei simulatori di guida, gareggia sul vostro home computer dopo il suo clamoroso successo negli arcade.

Ora potete mettervi alla guida di una delle macchine sportive più belle del mondo per affrontare una corsa pericolosa. Salta ponti, guida velocemente su circuito o addirittura prova le vertigini nel giro della morte – tutto in grafica tridimensionale. I piloti migliori potranno sfidare il Phantom Photon in una gara fianco a fianco senza regole per diventare i più abili Hard Driver!

ISTRUZIONI

Hard Drivin' è formato da 2 piste – la Pista Pericolosa e la Pista Veloce. Entrambe mettono alla prova aspetti differenti della vostra abilità di piloti. La pista pericolosa propone tre tracciati principali – il Salto del Ponte, il giro della morte e la scarpata. Fate particolarmente attenzione ai segnali di velocità e alla vostra propria rapidità. Guidando a più di 60 miglia all'ora sul ponte sarete lanciati nell'aria per poi piombare sulla terraferma; guidare a meno di 60 miglia all'ora significherebbe non saltare abbastanza lontano. Il segnale 'Minimo 60' significa che dovete guidare a 60 miglia all'ora o più per poter rimanere sul giro della morte dato che girate vorticosamente su di esso. Con la pratica dovreste essere capaci di oltrepassare il Ponte, la scarpata e il Giro della Morte superando le velocità consigliate. Fatelo sui punti di controllo del circuito e riceverete un tempo extra. Se fate un tempo abbastanza breve potete gareggiare con il Phantom Photon (la macchina del computer) in una competizione sulla Pista Pericolosa. Il Phantom fa una gara di rilievo e schiantarsi significa immediata squalifica.

CONSIGLI

Fate pratica per sapervi controllare quando sbandate – questo può farvi risparmiare molti secondi, come lo può anche una buona tenuta della strada sulle curve. I piloti più esperti di solito riescono a prendere la Scarpata a 110 miglia all'ora entrandovi tenendo la destra e sterzando velocemente a sinistra uscendo – ma attenti a non andare fuori strada!

CONTROLLI:

AMIGA, ATARI ST, IBM
Usa il joystick o il mouse per i vari comandi; il joystick o la tastiera per i cambi.

CONTROLLI AMIGA ST PC
Il quadro di controllo ha un piccolo indicatore nel centro per indicare la posizione di guida.

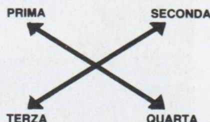
MOUSE: sterza sinistra/destra
pulsante FIRE a sinistra: ACCELLERA
a destra: DECELLERA
entrambi i pulsanti: FRENA

JOYSTICK: muovi a sinistra o a destra per sterzare

in avanti:	ACCELLERA
all'indietro	DECELLERA
FIRE	FRENA

CAMBI:
Il quadro di controllo ha sull'estrema destra un indicatore della marcia innestata.
Hai anche l'opzione del cambio automatico.

JOYSTICK:



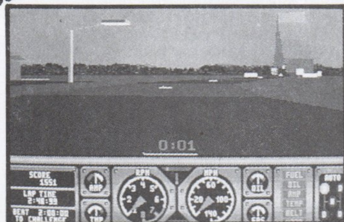
FIRE: FRIZIONE

TASTIERA:

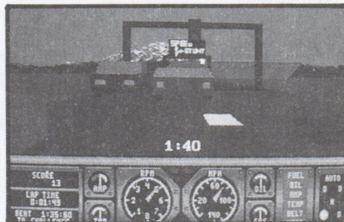
Tasto 1	Prima
Tasto 2	Seconda
Tasto 3	Terza
Tasto 4	Quarta
Spazio	Frizione (tenere premuto)

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO
AMIGA e ATARI ST: Inserisci il disco ed accendi il computer
IBM a Compatibili: Inizializza Con i' MS-DOS.. quando appare A>, inserisci prontamente il disco e digita HARD.

HOW TO WIN



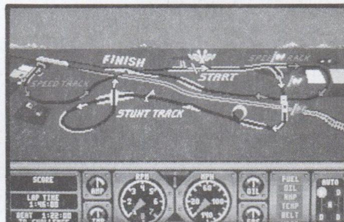
Mantieni dritte le ruoto per guadagnare la massima velocità



All'inizio scansati e sorpassa le macchine di testa



L'avvicinamento alla curva va eseguito a 60



Famigliarizzati con le piste



Qualificati e sfida il Phantom Photon in un giro di pista

DEUTSCH

ZUM SPIEL

Es ist GNADENLOS. Es ist KNALLHART. Es ist jetzt Hier! HARD DRIVIN', das Game der Superlative, ist ein Renn-Simulator, der sich nun auf Ihren Heimcomputern bereit macht, den Erfolg in den Spielhallen zu wiederholen! Nun können auch Sie sich in Ihrem Wohnzimmer hinters Steuer klemmen, um sich mit 'nem Sportwagen der Sonderklasse auf einen Stunt-Kurs zu begeben! Springen Sie über Brücken, rasen Sie über die Hochgeschwindigkeits-Piste, oder erleben Sie das Schwindelgefühl, wenn Sie durch den Looping düsen! All das werden Sie hautnah – realistisch – in Super-3D "erfahren" können! Die Besten unter den Piloten werden gegen den "Phantom Photon" anzutreten haben, um im Härtetest herauszufinden, wer sich als der stärkste HARD DRIVER feiern lassen kann!

UND SO GEHT'S AB

HARD DRIVIN' besteht aus zwei verschiedenen Kursen – der Stunt-Piste und der Hochgeschwindigkeits-Strecke. Beides verlangt vom Fahrer unterschiedliche Anforderungen und absolutes Können. Bei der Stunt-Strecke gibt es drei Dinge, die es zu bewältigen gilt: der gewagte Sprung über die Brücke, die schwindelerregende Fahrt durch den Looping und das gekonnte Durchfahren der Steilkurve. Man achte besonders auf die Straßen-Schilder und die eigene Geschwindigkeit. Wer mehr als mit 60 Meilen pro Stunde über die Brücke zu springen versucht, wird sehr schnell festellen, daß die Landung hernach zu einem Fiasko wird. Zum anderen kann es passieren, daß die Langsamfahrer bei dieser Sequenz mitten in der Luft "hängenbleiben". Also, das richtige Timing ist hier gefragt! Allerdings sollten Sie nicht gar so vorsichtig aufs Gaspedal treten. Denn: Das 60-Meilen-Schild kurz vor dem Looping besagt nur, daß Sie MINDESTENS mit dieser Geschwindigkeit in den Schwerkraft-Kreisel reindüsen müssen, um nicht vollkommen "von der Rolle" zu fallen! Je mehr Sie zuvor die einzelnen Phasen geübt und erprobt haben, desto einfacher wird es sein, auch mit höherer Geschwindigkeit die Brücke, den Looping oder die Steilkurve elegant zu meistern. Wenn diese "Probleme" gelöst sind, geht's weiter zu den Checkpoints, um die nötigen Zeitzuschläge zu erhalten. Falls es gar gelingen sollte, eine der schnellsten Rundenzeiten hinzulegen, hat man die Chance, sich gegen den "Phantom Photon" (vom Rechner gesteuerter Super-Schlitten) innerhalb der Stunt-Strecke zu versuchen. Vorwarnung: Der "Phantom" fährt auf Biegen und Brechen, ist sehr risikoreich und heimtückisch – eine einzige Unsicherheit Ihrerseits, die zu einem Unfall führt, bedeutet das Aus, die sofortige Disqualifikation. Also, aufgepaßt!

TIPS ZUM SPIEL

Machen Sie sich mit dem Sportwagen vertaut. Üben Sie das Gegensteuern – es wird Ihnen helfen, wertvolle Sekunden zu sparen. Gleiches gilt für das Durchfahren der Kurven – stets die optimale Straßenlage finden! Erfahrene HARD DRIVER können ohne weiteres mit 110 Meilen die Steikurve meistern, indem man rechts reinfährt und sehr stark links gegensteuert. Aber: Passen Sie auf, daß Sie nicht über die Begrenzung düsen!

STEUERUNG:

Amiga, Atari ST, IBM-PC: Stick oder Maus für die Lenkung: Stick oder Tastatur für das Schalten.

LENKUNG:

In der Armatur befindet sich ein kleiner Pfeil in der Mitte, um die momentane Lenkrad-Position anzuzeigen.

Maus: Rechts/Links lenken.
Linker Feuerknopf – Beschleunigung.
Rechter Feuerknopf – Verlangsamung.
Beide Knöpfe – Abbremsen.

Stick: Links oder rechts bewegen, um zu lenken.
Nach vorn – Beschleunigung.
Nach hinten – Verlangsamen.
Feuerknopf – Abbremsen.

SCHALTUNG:

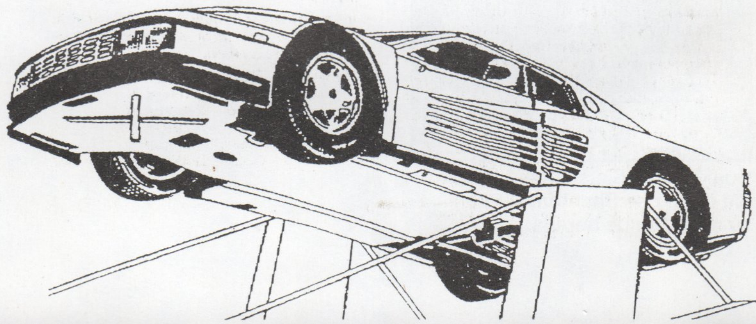
Ganz rechts der Armatur befindet sich die Anzeige das momentan eingelegten Ganges. Man kann aber auch das Automatik-Getriebe wählen.

Stick: Diagonal hoch+links – erster Gang
Diagonal hoch+rechts – zweiter Gang
Diagonal runter+links – dritter Gang
Diagonal runter+rechts – vierter Gang
Feuer – Auskuppeln

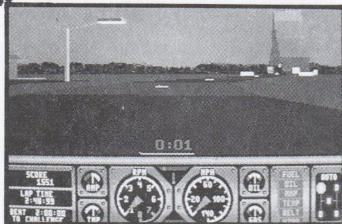
Tastatur: Taste "1" – erster Gang
Taste "2" – zweiter Gang
Taste "3" – dritter Gang
Taste "4" – vierter Gang
LEERTASTE – Kuppeln (gedrückt halten)

LADEN

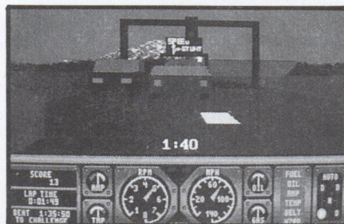
Amiga & Atari ST: Diskette ins Laufwerk und Rechner einschalten.
IBM-PC: Mit MS-DOS booten. Auf Laufwerk "A:" gehen und HARD eingeben.



HOW TO WIN



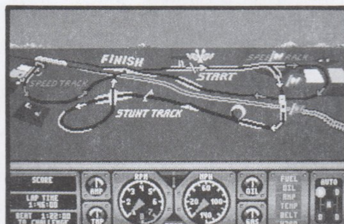
Halten Sie Ihre Räder gerade für maximale Beschleunigung.



Scheren Sie am Start aus und überholen Sie die vorderen Wagen.



Die Schleife muß mit 60 genommen werden.



Lernen Sie die Strecke kennen.



Qualifizieren Sie sich und fordern Sie dann das Phantom Photon zu einer Runde heraus.

FRANÇAIS

LE JEU

C'est MECHANT, c'est DIFFICILE. Le voici enfin! Après son échappée triomphale dans les arcades, HARD DRIVIN', une référence dans le domaine des simulateurs de course, va pulvériser des records de vitesse sur votre ordinateur. Maintenant, vous pouvez vous mettre au volant d'une voiture de sport de classe mondiale et faire l'expérience d'une course de haute voltige. Sautez pardessus des ponts, conduisez sur la piste de vitesse ou bien sentez le vertige vous gagner lorsque vous arrivez dans le lopping à pic. Le tout est saisissant de réalisme, grâce à une 3D très solide. Les conducteurs de haut niveau peuvent entrer en compétition contre Phantom Photon dans un "duel" qui fera exploser toutes les barrières et déterminera quel est le véritable Hard Driver de haut niveau.

LE DEBUT

Hard Drivin' comprend 2 pistes: le "Stunt Track" et le "Speed Track", qui mettront vos talents d'automobiliste à l'épreuve et exigeront de vous des aptitudes différentes. Le "Stunt Track" met en scène 3 courses de haute voltige différentes: le "Bridge Jump" (le saut du pont), le "Loop-the-Loop" (looping en chaine) et le "Bank" (le virage). Faites particuliérement attention aux limitations de vitesse et à votre propre vitesse. Si vous roulez à plus de 60 mph sur le pont, vous ferez un vol plané avant de vous écraser au sol en atterrissant. Si vous roulez à moins de 60 mph, vous ne pourrez pas sauter assez loin. Le panneau interdisant de rouler à moins de 60 mph sur le looping vertical vous indique simplement la vitesse minimale nécessaire pour rester sur la piste. Comme vous vous entraînez, vous devriez être capable de rouler à une vitesse supérieure à la vitesse recommandée sur le pont, le virage et le looping. Si vous arrivez jusqu'aux postes de contrôle, vous recevrez un bonus de temps. Si vous avez réalisé une bonne performance en peu de temps, vous pourrez défler le Phantom Photon (la voiture de l'ordinateur) lors d'une course sur le Stunt Track. Le Phantom conduit méchamment et si vous avez un accident, vous êtes instantanément disqualifié.

QUELQUES ASTUCES

Entraînez vous aux dérapages contrôlés – celà vous permettra de gagner du temps et de conserver une bonne position dans les virages. Les conducteurs expérimentés prennent généralement le "Bank" à 110 mph en virant d'abord sur la droite et puis très fortement sur la gauche – mais faîtes attention à ne pas mordre sur la chaussée.

LES CONTROLES

Amiga, Atari ST, IBM PC: utilisez un joystick ou la souris pour conduire, le joystick ou le clavier pour changer de vitesse.

LA CONDUITE:

Vous verrez un petit indicateur sur votre tableau de bord, celui-ci vous montre la direction que vous avez prise.

La souris: Prende un virage à gauche/ à droite
Bouton gauche: accélération
Bouton droite: décélération
Les deux boutons: embrayage

Le Joystick: A gauche/à droite pour tourner
En avant pour accélérer
En arrière pour décélérer
Bouton de tir pour freiner

LES VITESSES:

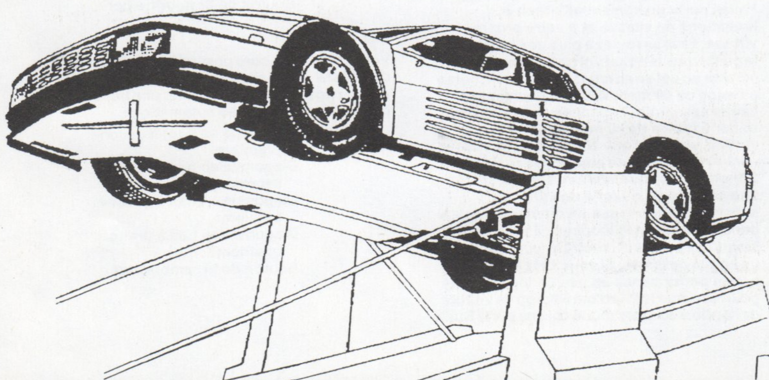
Votre tableau de bord possède un indicateur de vitesse sur la droite, tout au fond. Vous pouvez également sélectionner une boîte de changement de vitesse automatique.

Le Joystick: Diagonale en haut à gauche: première
Diagonale en haut à droite: seconde
Diagonale en bas à gauche: troisième
Diagonale en bas à droite: quatrième
Bouton de tir: embrayage

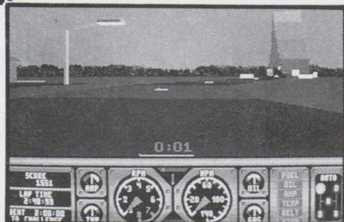
Le clavier: Les touches
1: première
2: seconde
3: troisième
4: quatrième
Barre d'espace: embrayage

LES INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

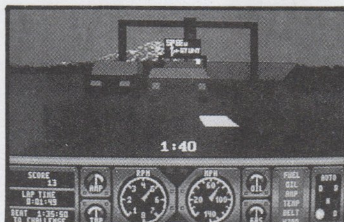
Amiga et Atari ST: Insérez le disque et allumez votre ordinateur.
IBM PC: lancez votre ordinateur avec le MS-DOS, lorsque A> s'affiche, insérez le disque et tapez HARD.



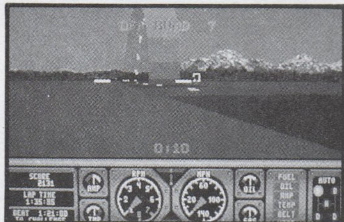
HOW TO WIN



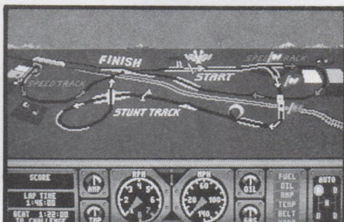
Veillez à ce quo vos roues restent droites pour une accélération maximum



Sortez des rangs dès départ et doublez les premières voitures



On doit s'approcher de la boucle à 60 à l'heure



Familiarisez-vous avec les pistes



Qualifiez-vous et invitez le Phantom Photon à faire une course avec vous.

Programmed by: Jürgen Friedrich
Published by: Domark Ltd,
Ferry house, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR
Tel: 081 780-2224